

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi di era *modern* sekarang berkembang dengan sangat pesat. Masyarakat Indonesia dituntut untuk mengikuti perkembangan tersebut, khususnya pada bidang ilmu pengetahuan yaitu pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah proses seseorang dapat memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan (Mustofa, 2015, h. 7). Pendidikan di Indonesia dalam prosesnya melalui beberapa tahap jenjang pendidikan yaitu dari TK, SD, SMP, SMA, sampai dengan pada tahap perguruan tinggi. Pada setiap jenjang pendidikan, didalamnya terdapat proses belajar mengajar antara guru dan murid.

Proses belajar mengajar tersebut tidak terlepas dari adanya prestasi belajar yang dapat diraih oleh peserta didik, prestasi belajar sendiri dapat dikatakan sebagai hasil belajar atau kesuksesan siswa dalam bidang pendidikan, karena merupakan tolok ukur gambaran seorang siswa dapat menguasai materi pelajaran. Sesuai dengan pendapat yang diutarakan Jihad dan Haris (2012, h. 15) bahwa prestasi belajar tidak dapat dipisahkan dari proses belajar, karena prestasi belajar adalah hasil dari proses pembelajaran tersebut.

Prestasi belajar siswa dapat diketahui salah satunya dengan menggunakan nilai ulangan harian siswa. Menurut Jihad dan Haris (2012, h. 53) untuk mengetahui prestasi belajar siswa pada pelajaran tertentu,

apakah suatu program pendidikan atau pengajaran telah dikuasai oleh siswa maka diperlukan suatu penilaian yang berasal dari nilai test atau nilai ulangan. Hasil nilai ulangan harian siswa dapat digunakan guru untuk evaluasi atau mendapatkan umpan balik tentang berbagai komponen dalam proses pembelajaran, analisis hasil penilaian dilakukan dengan memperhatikan nilai yang diperoleh siswa pada ulangan harian, Karena penilaian dalam pembelajaran berperan dalam memberikan gambaran keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar didalam kelas.

Analisis tersebut ditekankan untuk memperoleh informasi apakah siswa sudah menguasai materi pelajaran yang sudah diajarkan dan mengetahui faktor penyebab serta latar belakang mengapa siswa memperoleh nilai tersebut. Sesuai dengan pendapat Semiawan (dalam Tarmidi dan Wulandari, 2005, h. 21) prestasi belajar terkait dengan data otentik yang diperoleh dari tes hasil belajar atau hasil nilai ulangan, tes tersebut berfungsi untuk mengukur hasil perolehan belajar setelah menjalani proses pendidikan. Oleh karena itu, nilai ulangan harian merupakan suatu hal yang penting bagi siswa karena dapat menentukan hasil belajar atau prestasi belajar yang diperoleh selama proses pembelajaran sebagai salah satu faktor dalam memperoleh prestasi belajar siswa.

Salah satu pelajaran yang penting untuk dipelajari serta dikuasai oleh peserta didik pada bidang pendidikan adalah pelajaran matematika. Pelajaran matematika memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan, hal tersebut dapat dilihat dengan ditetapkannya matematika sebagai salah satu pelajaran pokok dalam setiap Ujian Akhir Nasional serta diajarkan

sejak sekolah dasar sampai sekolah menengah atas. Tujuan pembelajaran matematika yang dirumuskan oleh *National Council of Teacher of Mathematics* yaitu belajar untuk berkomunikasi, belajar untuk bernalar, belajar untuk memecahkan masalah, belajar untuk mengaitkan ide, serta pembentukan sikap positif terhadap matematika (Fahradina, Ansari, & Saiman, 2014, h. 55).

Matematika juga dapat dikatakan sebagai alat untuk perkembangan sains maupun teknologi, karena pola yang dipakai menggunakan pemikiran yang logis dan dapat diperhitungkan secara nyata, pemikiran tersebut tidak hanya berupa khayalan maupun perkiraan semata sehingga hasilnya merupakan data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan (Supardi, 2013, h. 63).

Ada berbagai alasan mengapa siswa perlu untuk belajar matematika, salah satunya adalah pelajaran matematika dapat dikatakan sebagai kegiatan dimana seorang siswa belajar untuk menemukan pemecahan suatu masalah, menemukan dan mempelajari pola suatu hubungan, serta belajar untuk menemukan suatu jalan menuju cara berpikir yang merdeka.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Putriyani (2010, h. 1) matematika adalah ilmu yang sebenarnya untuk mendidik siswa agar berfikir logis, kritis, sistematis, memiliki sifat obyektif, jujur, disiplin dalam memecahkan permasalahan baik dalam bidang matematika ataupun dalam bidang kehidupan sehari-hari. Kemudian menurut Cornelius (dalam Fahradina, dkk, 2014, h. 4) mengungkapkan bahwa pentingnya siswa belajar matematika yaitu karena matematika sebagai

sarana berpikir yang jelas dan logis, sarana untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, sarana untuk mengembangkan kreatifitas, dan sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Peneliti menemukan ada banyak peserta didik yang memiliki nilai ulangan harian pada pelajaran matematika yang rendah sehingga menyebabkan prestasi belajar menjadi buruk, khususnya pada siswa-siswi Sekolah Menengah Atas atau SMA. Menurut Piage (dalam Sari & Tairas, 2012, h. 2) siswa sekolah menengah atas berada pada tahap perkembangan kognitif operasional formal, yaitu mulai berpikir dengan cara-cara yang lebih abstrak, idealis dan logis. Remaja dalam masa ini juga mulai berpikir menyusun rencana untuk memecahkan masalah-masalah dan menguji secara sistematis pemecahan-pemecahan masalah tersebut.

Pada masa perkembangan kognitif tersebut peneliti menemukan ada beberapa masalah yang dialami siswa-siswi SMA yang menganggap pelajaran matematika sebagai suatu momok yang sangat menakutkan serta membosankan dan tidak penting untuk dipelajari sehingga mengakibatkan prestasi belajar dalam mata pelajaran matematika menjadi buruk dan para siswa kurang menguasai materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Peneliti melakukan wawancara pada tanggal 2 Mei 2016 terhadap beberapa siswa SMA MAN 2 Kota Pekalongan. Mayoritas dari siswa-siswa tersebut menuturkan bahwa prestasi belajar terhadap pelajaran

matematika sangat rendah. Menurut mayoritas subyek, pelajaran matematika sangat tidak penting, sukar untuk dipelajari dan dimengerti, karena rumus-rumus angka yang sulit sekali untuk dimengerti atau dipahami dan dihafal. Sehingga kebanyakan siswa pasif ketika proses pembelajaran berlangsung, dan memilih untuk mengobrol dengan teman sebangkunya atau coret-coreit gambar dibandingkan memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Misalnya ketika guru bertanya “Apakah kalian sudah paham? Ada pertanyaan?” setelah selesai mengajarkan materi pelajaran, banyak siswa yang hanya diam atau pasif tanpa memperdulikan materi yang sudah diajarkan oleh guru. Akibatnya nilai-nilai ulangan harian atau ujian siswa pada pelajaran matematika dibawah standar KKM atau standar nilai ketuntasan dan prestasi belajarnya menjadi buruk.

Peran para orangtua juga sangat berpengaruh besar terhadap hasil belajar anak. Pada zaman sekarang, banyak orangtua siswa yang mengikutsertakan putra-putrinya kedalam bimbingan belajar diluar lingkungan sekolah dengan harapan agar putra-putrinya dapat meraih prestasi belajar di dalam sekolah, terutama pada anak-anaknya yang mempunyai nilai ulangan harian yang buruk pada pelajaran matematika.

Menurut Habsari (2005, h. 75) keterlibatan orangtua serta keluarga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan anak. Sejumlah penelitian menunjukkan, keterlibatan orangtua yang lebih besar dalam proses belajar berdampak positif pada keberhasilan anak di sekolah, keterlibatan orangtua juga mendukung prestasi belajar anak pada

pendidikan yang lebih tinggi serta berpengaruh juga pada perkembangan emosi dan sosial anak (Sugihandari, 2015, h. 2).

Peneliti mengambil data pada tanggal 30 Mei 2016 di SMA MAN 2 Kota Pekalongan dengan mengambil sampel hasil nilai ulangan harian pelajaran matematika siswa pada semester satu, hasil dari pengamatan tersebut dapat dilihat dalam Tabel 1.

Tabel 1

Hasil Nilai Ulangan Harian Pelajaran Matematika Siswa pada Semester Satu SMA MAN 2 Kota Pekalongan

No	Nama Siswa	Nilai
1	AA	50
2	FH	60
3	DI	64
4	LU	74
5	NS	75
6	NW	30
7	CW	47
8	AH	58
9	AN	69
10	YR	48

Di dalam tabel 1, ada beberapa siswa yang memiliki hasil nilai ulangan harian pelajaran matematika yang buruk. Siswa-siswa tersebut mendapatkan hasil nilai ulangan harian dibawah standar nilai ketuntasan. Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti terhadap siswa-siswa tersebut, ada beberapa subyek yang menuturkan bahwa subyek sulit untuk mempelajari matematika serta sulit untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif didalam kelas walaupun sudah mendapatkan dukungan peran dari orangtua seperti mengikuti program bimbingan belajar untuk pelajaran matematika. Sangat disayangkan jika ada siswa

yang mempunyai nilai ulangan harian yang buruk sehingga menyebabkan prestasi belajar siswa menjadi kurang optimal, mengingat pentingnya fungsi dan manfaat belajar matematika bagi siswa sekolah menengah atas.

Ada berbagai faktor penyebab yang mempengaruhi siswa tidak dapat meraih hasil nilai ulangan matematika secara optimal sehingga menyebabkan prestasi belajar siswa menjadi buruk, diantaranya adalah faktor internal yaitu fisiologis, psikologis dan faktor eksternal yaitu lingkungan sosial dan non-sosial. Salah satu faktor penyebabnya adalah karena kecanduan bermain *game online*. Pada zaman sekarang kemajuan teknologi sangat berkembang pesat, salah satunya yaitu internet. Banyak temuan penelitian yang menunjukkan bahwa internet dapat mempengaruhi prestasi belajar, karena internet dapat menyebabkan siswa bolos sekolah, terlambat datang mengikuti pelajaran di kelas dan waktu belajar menjadi berkurang (Mishra, Draus, Goreva, Leone, & Caputo, 2014, h. 346).

Internet sendiri mempunyai dampak yang positif dan negatif bagi pelajar. Dampak positifnya adalah internet dapat menjadi media untuk belajar dan meraih prestasi belajar, akan tetapi internet juga mempunyai dampak negatif bagi pelajar yaitu dapat mengakibatkan menurunnya motivasi belajar dan kehilangan konsep diri untuk meraih prestasi belajar karena kecanduan bermain internet.

Masyarakat dapat memanfaatkan internet dalam kehidupan sehari-hari seperti untuk memperoleh informasi secara efektif dan menemukan solusi dari permasalahannya seperti membeli melalui *online*, mengambil

kursus secara *online*, belajar secara online, dan masih banyak manfaat dari internet yang dapat dinikmati oleh masyarakat pada umumnya. Meskipun banyak manfaat yang dapat dirasakan melalui internet, semua hal tersebut membuat para peneliti seperti psikolog dan pendidik menyadari bahwa terdapat juga dampak negatif dari penggunaan internet terutama pada penggunaan yang berlebihan yang berdampak pada fisik dan psikologis (Tsai dan Lin, 2003, h. 649).

Perkembangan internet saat ini semakin pesat dan menarik pengguna dari berbagai kalangan masyarakat. Salah satu contoh dalam berkembangnya teknologi internet yaitu adanya permainan-permainan yang berbasis dari internet atau dapat dikatakan sebagai "*Game Online*". Pertumbuhan dan popularitas industri permainan internet atau *game online* mulai berkembang pada tahun 1980-1990, dari bentuk permainan *video game konsole* seperti *Nintendo*, *playstation* dan berkembang menjadi *game* berbasis komputer yang menggunakan fasilitas internet (Jones, 2003, h. 4).

Menurut Henry (2010, h.8) perkembangan laju media *game* berkembang sangat pesat sampai mengalahkan laju perkembangan media film keluaran Hollywood. Pada awal 1990-an *game* masih dianggap sebagai komoditas anak-anak. Akan tetapi pada era sekarang, *game* sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, edukasi serta pembelajaran virtual. Dengan melaju pesatnya perkembangan *game*, muncul jenis-jenis *game* yang sangat digemari siswa-siswa pelajar. Tidak hanya jenis-jenis *game* yang sangat membantu siswa dalam kaitanya dengan edukasi dalam dunia pendidikan, akan

tetapi terdapat banyak pula jenis-jenis *game* yaitu berbagai jenis *game online* yang dapat menurunkan hasil nilai-nilai ulangan atau tes sehingga menyebabkan prestasi belajar pada siswa sekolah pun menjadi buruk akibat kecanduan bermain *game online*.

Penggunaan *game online* semakin hari semakin marak dan berkembang sampai sekarang. Di Indonesia, banyak tersedia jasa-jasa layanan warnet atau warung internet untuk bermain *game online*. Setiap hari, jutaan orang berinteraksi satu sama lain didalam jenis permainan online MMORPG atau *Massively Mupltiplayer Online Role Playing Game* (Yee, 2007, h. 3).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kusumadewi (dalam Pratiwi, Andayani, Karyanta, 2012, h. 4) bahwa pengguna terbanyak internet di Indonesia adalah kaum pelajar. Karena maraknya *game online* yang berkembang pesat, membuat para remaja khususnya siswa sekolah menengah atas menjadi kecanduan bermain. Pada prinsipnya, *game* memiliki sifat *seductive* yaitu dapat membuat orang menjadi kecanduan untuk terpaku didepan monitor selama berjam-jam (Fauzan dalam Apriyanti dan Harmanto, 2015, h. 995). Terutama pada bidang pendidikan, para siswa akan kesulitan belajar dan mendapatkan prestasi belajar jika kecanduan bermain *game online*.

Kecanduan bermain *game online* juga dapat mengakibatkan pemain lupa waktu dan meninggalkan aktivitas-aktivitasnya sebagai pelajar, misalnya siswa akan malas mengerjakan tugas, tidak konsentrasi dalam belajar, tidur didalam kelas dan tidak berangkat sekolah serta nilai-nilai ulangan harian sebagai indikator siswa dalam memahami materi

yang sudah diajarkan pun menjadi rendah. Peneliti melakukan wawancara pada tanggal 17 April 2016 terhadap siswa X dan Y yang kecanduan bermain *game online*. Siswa X adalah siswa sekolah menengah atas kelas XI di SMA “X” di Kota Pekalongan. Subyek mengatakan bahwa dirinya sering bolos matapelajaran dan bolos sekolah serta banyak menghabiskan waktu hanya untuk bermain *game online*. Hal itu menyebabkan dirinya pernah satu kali tidak naik kelas dan membuat orangtuanya kecewa. Menurut subyek bermain *game online* telah menyebabkan nilai-nilai ulangan harian menjadi buruk serta mengganggu waktu belajar dan seringkali mengantuk didalam kelas bahkan sampai sering bolos sekolah. Waktu untuk belajar tidak ada karena digunakan untuk bermain *game online* yang membuat prestasi akademisnya buruk.

Hasil wawancara pada siswa Y. Bermain *game online* merupakan suatu hal yang sangat menyenangkan, hampir setiap hari subjek bermain *game online* di warnet atau warung internet. Menurutnya jika sehari tidak bermain *game online* maka rasanya ada sesuatu yang kurang dan mengakibatkan dirinya mudah marah. Y mengatakan bahwa dirinya sering bolos sekolah, sering tidak mengikuti ulangan atau ujian yang diadakan oleh guru, dan mencuri uang SPP sekolah sehingga mengakibatkan prestasi belajarnya buruk.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada beberapa Guru di SMA MAN 2 Kota Pekalongan pada tanggal 2 Mei 2016 menunjukan bahwa ada beberapa siswa yang mempunyai nilai ulangan harian yang rendah sehingga menyebabkan prestasi belajar matematika menjadi buruk akibat sering bermain *game online*. Siswa

tersebut sering bolos pelajaran atau bolos sekolah. Mayoritas guru tersebut menuturkan bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa yang kecanduan bermain *game online* sering tertidur didalam kelas, sulit berkonsentrasi dan malas mengerjakan tugas-tugas pelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga tingkat pemahaman akan pelajaran tersebut menjadi rendah dan memperoleh nilai-nilai ujian yang buruk.

Siswa yang kecanduan bermain *game online* dapat menyebabkan prestasi belajarnya menjadi buruk. Berdasarkan hasil penelitian Dani, Sukidin dan Ngesti (2014, h. 7) bahwa *game online* menimbulkan dampak terhadap pola perilaku akademis dan hasil belajar siswa, hal ini berkaitan dengan perilaku siswa ketika berada didalam lingkungan sekolah dan nilai-nilai ulangan yang dimiliki siswa kecanduan bermain *game online*.

Adanya keterkaitan antara kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa (ulangan harian matematika), menumbuhkan ketertarikan penulis untuk mencermati dan meneliti lebih lanjut tentang hubungan antara kecanduan bermain *game online* terhadap prestasi belajar (ulangan harian matematika).

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih dalam mengenai hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar (ulangan harian matematika).

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi psikologi pendidikan yang berkaitan dengan masalah prestasi belajar (ulangan harian matematika) dan siswa yang kecanduan bermain *game online*.
2. Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dan para orangtua berkaitan dengan masalah prestasi belajar (ulangan harian matematika) dan siswa yang kecanduan bermain *game online*.

